Szachista Polski

Miesięcznik poświęcony sprawom szachowym.

Redaktor i Wydawca A. Żuk-Skarszewski.
Redaktor działu zadaniowego — — A. Wagner.

Rok I. Kraków. Maj. 1913 r. Nr. 11.

Redakcya i Administracya w Krakowie, Batorego 22.

Prenumerata roczna wynosi:

W Austryi:	W ces. Rosyjskiem:	W Niemczech:
koron 5.	rubli 2·50.	marek 5.

Cena pojedynczego numeru 60 halerzy.

Dr JÓZEF BANNET.

Przyczynek do teoryi gambitu Steinitza.

Po sunięciach:

1.	e2—e4	e7—e5
2.	S b1—c3	S b8—c6
3.	f2—f4	e5×f4
4.	d2—d4	D d8—h4+
5.	K e1—e2	

zaleca teorya ostatnich lat 5.. d6 (Schmidt, str. 319) lub 5.. g5 (Bardeleben i Mieses, str. 325), ganiąc natomiast

5...		d7—d5
6.	e4×d5	G c8—g4+
7.	S g1—f3	o—o—o
8.	d5×c6	G f8—c5

a to z powodu

9. D d1—e1!

(sunięcie L' Hermeta 9. dc?, D e7+ 10. K f2, D×c5+ 11. K e2, W e8+ i wygr.)

9...		D h4—h5
10.	G c1×f4	

W r. 1903 grałem macza koresp. z pewnym amatorem lwowskim i wówczas obrałem waryant powyższy, albowiem — wedle dawniejszych podręczników — „inscenizuje on atak ciężki do odparcia oraz daje czarnym wygodniejszą grę, przytrzymując bia-

łego K w ogniu bojowym". Atoli dalszy ciąg 10.. W e8+ 11. K d2, W×e1 stanowczo mi się nie podobał, gdyż 12. W×e1 dostaje się na e5—b5 z atakiem przeważnie zwycięskim; dlatego spróbowałem

10... G c5×d4!

zwłaszcza że wyniki analizy przekonały mnie, że czarne mogą co najmniej zapewnić sobie nierozegraną. W kilka lat później dowiedziałem się, że samodzielnie przezemnie znalezione sunięcie, nie jest nowem, gdyż użytem już ono zostało w partyi Gaspary-Polylas (Nuowa Rivista, maj 1901) i Grabbe-Gottesmann (Tyg. szach. 1899, Nr. 5—6). — Mimo to warto analizę tego sunięcia (nigdzie, zdaje się, dotąd nie ogłoszoną) dać poznać szerszemu ogółowi a to ze względu na znaczne bogactwo wspaniałych i kalejdoskopowo zmieniających się obrazów matowych.

11. c6×b7+

Ważne sunięcie, umożliwiające wypad z szachem D b4 względnie (po G d4×c3, b2×c3) szach W b1 z obroną pieszka c3 (W b3) bez straty tempa.

11... K c8×b7

Rhode był zdania, że z powodu groźby D b4+ należy grać K b8; atoli na ten ostatni ruch nastąpi 12. D g3! z groźbą G×c7+.



Dla uchronienia się przed grożącem W e8+ mają białe w odpowiedzi, albo cofnąć D na c1 lub g3, albo przerwać linię e.

I. 12. **D e1—c1** S g8—f6

a) 13. K e2—e1, W h8—e8+ 14. G f1—e2, G g4×f3 15. g2×f3, D h5×f3 16. W h1—f1, G d4×c3+ 17. b2×c3, D f3×e2‡.

b) 13. G f4—d2, W h8—e8 14. K e2—d1, G g4×f3+ 15. g2×f3, G d4×c3 16. b2×c3, D h5×f3+ 17. G f1—e2, D f3×e2‡.

c) 13. S c3—d1, W h8—e8+ 14. G f4—e3, S f6—d5 (to samo nastąpi po S e3) 15. h2—h3?, G g4×f3+ 16. g2×f3, S d5×e3 17. S d1×e3, D h5—c5 i wygr.

II. 12. **S c3—d1** S g8—f6

Dobrem jest także D b5+, choć po 13. K d2, G×b2+ 14. G d3 (K e3, D c5+ 15. K e2, D×c2+ 16. G d2, W e8+ 17. S e3), G×a1 czarne zyskują jakość, atoli atak się urywa.

13. D e1—b4+ G d4—b6

a) 14. K e2—e1?, W h8—e8+ 15. G f1—e2 (jeśli G lub S e3, to S d5), G g4×f3+ 16. g2×f3, D h5—h4+ 17. K e1—f1, W d8×d1+ 18. W a1×d1, D h4—f2‡

b) 14. G f4—e3, W h8—e8 15. K e2—f2, S f6—d5 16. D b4—b3, S d5×e3 17. S d1×e3, G g4×f3 18. g2×f3, W e8×e3 19. D b3×e3, D h5—h4+ 20. K f2—e2, G b6×e3 21. K e2×e3, D h4—d4+ 22. K e3—e2, W d8—e8‡ albo D d2‡.

c) 14. S d1—e3, W h8—e8 15. W a1—d1, G g4×f3+ (dobrem jest również S d5, bo po 16. W×d5 nastąpi W×d5 17. K f2, G×f3 18. gf, D h4+ 19. K e2, W×e3! zaś

po 16. D c4, G×f3+ 17. gf S×f4+ 18. D×f4, G×e3 19. W×d8, G×f4+ 20. W×e8, D b5+ czarny wygr.) 16. g2×f3, W d8×d1 17. K e2×d1, D h5×f3+ 18. K d1—d2, W e8×e3! 19. G f4×e3, D f3×e3+ 20. K d2—d1, D e3—f3+ i wygr.

d) 14. c2—c4, W h8—e8+

Pozycya ta powstaje także po 12. S d1, S f6 13. D b4+, G b6 14. G e3 wzgl. S e3, W he8 15. c4.

aa) 15. S d1—e3, D h5—f5 16. c4—c5, S f6—d5 17. D b4—c4, S d5×f4+ 18. K e2—f2, S f4—h3+! 19. K f2—g3 (19. K e2, W×e3+! 20. K×e3, G×c5+ i wygr. lub 19. gh, D×f3+ 20. K g1, D×e3+ 21. K g2, G×h3‡), W e8×e3 20. g2×h3 (cb, W×f3+ 21. gf, D×f3+ 22. K h4. g5‡), W e3×f3+ (także D×f3+ 21. K h4, g5+ 22. K×g5, D f5+ itd.) 21. K g3—g2, G g4×h3+ 22. K g2—g1, D f5×c5+ 23. D c4×c5, G b6×c5‡.

bb) 15. G f4—e3, D h5—g5 (D f5 nie prowadzi do celu z powodu 16. D b3! W×d1 17. W×d1, W×e3+ 18. D×e3, G×e3 19. K×e3 z obronną grą; tak samo 15.. W×d1 16. W×d1, W×e3 17. K d2, S e4+ 18. K c1, S f2 19. W d5) 16. D b4—b3 (16. c5, S d5 17. D b3, S×e3 18. S×e3, D×c5 i wygr. lub 16. K f2, G×f3 17. gf, W×e3 18. S×e3, D×e3+ i mat w 3 sun. wzgl. 17. K×f3, D g4+ 18. K f2, D f4+ 19. K e1, W×e3+ 20. G e2, S g4 21. W f1, W×e2+ 22. K×e2, D e4+ 23. S e3, D×e3‡ wzgl. 17. G×b6, W e2+ 18. G×e2, D×g2+ 19. K e3, D×e2+ 20. K f4, D e4+ 21. K g3, S h5+ 22. K f2, D e2+ 23. K g1, D g2‡), W d8×d1 (po G×f3 nastąpi 17. gf, W×d1 18. K×d1, W×e3 19. D c2 wzgl. 17.. S g4? 18. fg, D×g4+ 19. K e1 z lepszą grą, nie zaś 17. K+f3? z powodu D g4+ 18. K f2, W×d1 19. D×d1, D f4+ 20. K e1, D×e3+ i mat przez G a5+ i G×b4‡ wzgl. 19. W×d1, D f4+ 20. K e2, W×e3+ 21. D×e3, D×e3‡) 17. K e2×d1, W e8×e3+ 18. D b3—c2, W e3+f3 (S e4 prowadzi do niepewnych wyników) 19. g2×f3, G g4×f3+ 20. G f1—e2, G f3×h1 21. D c2—d3, D g5—g1+ 22. G e2—f1, D g1×h2 i wygr.

III. 12. **D g1—g3** S g8—f6

W Nuowa Rivista grano S h6 13. G d2, W he8+ 14. K d1, S f5 15. D f4, g5 16. D×g5, G×f3+ i czarne wygrały.

a) 13. S c3—d1 (ta sama pozycya powstać może po 12. S d1, S f6 13. D g3), W h8—e8+ 14. S d1—e3, G d4×e3 15. G f4×e3, W e8×e3+ (w 14 i 15 sunięciu mogło także nastąpić S d5) 16. K e2×e3, W d8—e8+ 17. K e3—d3 (inaczej S e4+), D h5—d5+ 18. S f3—d4, G g4—f5+ 19. K d3—c3, S f6—e4+ i wygr.

b) 13. K e2—e1 (G×c7?, W he8+ 14. K d1, G f2+ lub 13. K d2?, G f2+ lub 13. G d2, W he8+ 14. K d1, G×c3 15. bc, S e4 16. D f4 g5 i wygr.) W h8—e8+ (na uwagę zasługuje również G×c3 14. bc, S e4 15. W b1+, K a8 17. D h4, G×f3 17. D×h5, G×h5) 14. G f1—e2 (S e2?, S e4 15. D h4, D×h4+ 16. S×h4, G f2‡), G d4×c3+ (W e6?, 15. K f1, W de8 16. W e1 wzgl. 15. S×d4, W×d4 16. G e3 i wygr.) 15. b2×c3, S f6—e4 16. W a1—b1+, K b7—a8 17. D g3—h4, D h5×h4+! [najlepiej: 17.. G×f3 18. D×h5, G×h5 19.

G×h5, S g3+ 20. K f2, S×h5 21. G×c7, W d2+ 22. K f3, W×c2 23. W b3 z dobrymi widokami w końcówce; lub 17.. D c5 18. W b3! (K f1, f6 19. G d3, g5 20. G×e4+, W×e4 21. D×g4, Dc4+ 22. K g1!, W×f4 23. D h5, D c5+ 24. K f1, D c4+ remis, natomiast 22. K f2?, W×f4 23. D h5, W d2+ 14. K g3, D e2 25. W hg1. D f2+ 26. K h3, W×f3+ i wygr.) f6 19. W f1, S×c3 (G×f3 20. W×f3, D g1+ 21. W f1, D×g2 22. D g4, D×g4 23. G×g4, S c5+ 24. K f2, S×b3 25. ab z widokami na remis lub 19.. g5? 20. D×g4, S×c3 21. S g1, gf 22. D f3+ i wygr.) 20. W×c3, D×c3+ 21. K f2, W×e2+ 22. K×e2, D×c2+ 23. K e3, W d3+ 24. K e4, D e2+ 25. G e3, D×e3‡] 18. S f3×h4, S e4×c3 i odbija figurę — zostaje zatem z 2 pieszkami więcej. — O ileby 16. W b1+, K a8 nie było jeszcze nastąpiło, mogłyby białe grać obecnie 18. S f3, S×e2! 19. G d2, S g3+ i wygr.

Dokończenie nastąpi.

63. Hiszpańska.

W Warszawskiem Tow. zwolenników gry szachowej został rozegrany pomiędzy 8—16 kwietnia b. c ekawy match trzech mistrzów: O. Durasa z Pragi, M. Lowtzkyego*) z Kijowa i warszawianina, A. Flamberga. Wynik okazał się następujący:

Nra	Nazwiska	1	2	3	Suma wygr.
1.	O. Duras	— —	½½	01	2.
2.	M. Lowtzky	½½	— —	00	1.
3.	A. Flamberg	10	11	— —	3.

Z uwagi, że Duras zalicza się do plejady mistrzów wszechświatowej sławy, wynik powyższy należy uznać za niespodziewany. Mistrz nie był w dobrem usposobieniu do gry. We wszystkich czterech partyach matcha robił niezwykłe przeoczenia.

	A. Flamberg	O. Duras
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—b5	a7—a6
4.	G b5—a4	S g8—f6
5.	D d1—e2 [1])	b7—b5
6.	G a4—b3	G f8—c5
7.	a2—a4	W a8—b8
8.	a4×b5	a6×b5
9.	S b1—c3	o—o
10.	d2—d3 [2])	S c6—d4!
11.	S f3×d4	e5×d4
12.	S c3—d5 [3])	S f6×d5
13.	G b3×d5	c7—c6
14.	G d5—b3	G c5—b4+
15.	G c1—d2	G b4×d2+
16.	D e2×d2	d7—d5
17.	e4×d5 [4])	W f8—e8+
18.	K e1—f1	c6—c5
19.	D d2—f4 [5])	D d8—e7
20.	h2—h3	W b8—a8!
21.	D f4—c1 [6])	D e7—e2+
22.	K f1—g1	G c8—d7 [7])
23.	W a1×a8	W e8×a8
24.	K g1—h2 [8])	W a8—e8
25.	D c1—f1	D e2—d2
26.	W h1—g1	W e8—e2
27.	D f1—c1	D d2—b4
28.	D c1—f4	c5—c4
29.	D f4—b8+ [9])	W e2—e8
30.	D b8—c7	D b4—e7
31.	d3×c4	W e8—c8
32.	D c7—b7	b5×c4
33.	G b3—a4	D e7—e5+
34.	g2—g3	G d7—f5
35.	f2—f4	D e5—e4

*) Pisząc nazwisko to rosyjskie używaliśmy pisowni fonetycznej, więc Łowcki. Gdy jednak sam podpisuje się z niemiecka, stosujemy się do tego.

36.	G a4—d7	W c8—f8
37.	W g1—g2	G f5×d7
38.	D b7×d7	d4—d3
39.	c2×d3	c4×d3
40.	d5—d6? 10)	D e4—d4
41.	W g2—d2	D d4—e3
42.	W d2—g2	d3—d2
43.	D d7—a4	D e3—e1
44.	W g2—g1	D e1—e2+
45.	K h2—h1	W f8—e8 11)
46.	D a4—b3 12)	D e2—e4+
47.	K h1—h2	D e4—d4
48.	D b3—f3 13)	h7—h6
49.	d6—d7	W e8—e1

Białe się poddały.

1) Wybrany przez Białe waryant gry nie należy do najlepszych, co potwierdzają partye mistrzów z lat ostatnich.

2) Spielmann w partyi z Tarraschem r. 1910 zagrał 10. o—o. co nie uchroniło go od przegranej, jednak 10. d2—d3 wydaje się jeszcze gorszem. Należało pójść 10. S c3—d5! jak Ałapin w partyi z Leonhardtem w Piszczanach roku zeszłego.

3) Skoczek nie ma korzystnego ruchu.

4) Jeżeli teraz Białe zroszowały, to mogłoby nastąpić 17. o—o d5×e4 18. d3×e4 c6—c5! 19. G b3—d5 G c8—b7 20. G d5×b7 W b8×b7 i Czarne wkrótce otrzymają groźnego wolnego piona.

5) Strata tempa. Lepiej było odrazu zabezpieczyć Króla przez h2—h3 i K f1—g1.

6) Białe są zmuszone do tego posunięcia. W razie 21. W c1. Czarne zagrają albo G a6. albo W a6!

7) Dotąd mistrz Duras prowadził partyę znakomicie, zwalczając skutecznie waryant ataku Białych, zapoczątkowany przez 5. D d1—e2, ale teraz przeoczył piękną kombinacyę, którą mógł zakończyć partyę w świetny sposób: 22... W a8×a1! 23. D×a1 D e2—d2 24. K h2 (musowe) D f4+ 25. K g1, W e8—e2 26. D a1—f1 (jeżeli f2—f3, to 26... D g3!), D f4—d2 27. K h2 W×f2 28. D g1. D d2—f4‡ i piękny, zadaniowy mat. (Mata tego pierwszy pokazał sędziwy mistrz S. Winawer.

8) Groziło c5—c4.

9) Byłoby omyłką D×d4 wobec 29... D d6+.

10) Przegrywa partyę, która mogła się jeszcze skończyć na remis po 40. D b5, W f8—d8 41. d5—d6, D d4 42. D e5, D×d6 43. D×d6 W d6 44. W d2 itd.

11) Z groźbą D f3+ i W e2+.

12) Jeżeli 46. h3—h4, to 46... D f3+ 47. K h2, W e8—e2+ 48. K h3, h7—h5 49. D d7, D g4+ 50. D×g4, h5×g4+ 51. K×g4 W e2—e1 i Czarne wygrywają.

13) Jeżeli 48. d6—d7, to 48... W e8—e2+ 49. W g1—g2 W×g2 50. K×g2 D d4—e4+ 51. K f2 D e1+ 52. K g2, D e2+ 53. K g1 d2—d1D+ i Czarne wygrywają. Ta kombinacya zmusiła Białe do posunięcia 48. D b3—f3.

(Uwagi Z. Belzitzmana).

64. Gambit damy.

	Duras	Lowtzky
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	S b1—c3	S g8—f6 1)
4.	G c1—g5	S b8—d7
5.	e2—e3 2)	c7—c6
6.	S g1—f3	G f8—b4 3)
7.	S f3—d2 4)	D d8—a5
8.	G g5×f6	S d7×f6
9.	D d1—c2	o—o
10.	S f1—d3	d5×c4
11.	S d2×c4	D a5—g5 5)
12.	o—o	D g5—h4a)
13.	f2—f4	c6—c5
14.	W f1—f3 6b)	c5×d4
15.	W f3—h3	D h4×h3
16.	g2×g3	d4×c3
17.	b2×c3	G b4—c5
18.	K g1—f2	b7—b5
19.	G d3—e4 c)	W a8—b8
20.	S c4—d2	W f8—d8 7)
21.	S d2—b3	S c5—e7
22.	G e4—f3	G c8—b7
23.	S b3—d4 8)	S f6—d5
24.	a2—a4 9)	b5—b4

25.	c3×b4	S e7—h4+
26.	K f2—e2	S d5×b4
27.	D c2—c4 [10]	W d8×d4 [11]
28.	D c4×d4	G b7—a6+
29.	K e2—d2	W b8—d8
30	W a1—b1 [12]	W d8×d4 [13]
31.	e3×d4	S h4—e7
32.	K d2×c3	K g8—f8 [14]
33.	W b1×b4	G e7×b4
34.	K c3×b4	K f8—e7
35.	K b4—c5	K e7—d7
36.	G f3—e4	g7—g6 [15]

nierozegrana.

UWAGI P. BELZITZMANA.

1) Ta obrona gambitu damy nie jest równie silną jak 3... c7—c5. Dr Tarrasch uważa posunięcie 3. S g8—f6 wprost za błędne.

2) Źle byłoby grać na zdobycie piona, bo 5. cd, ed 6. S×d5?, S×S! 7. G×d8, G b4+ i czarne zdobywają figurę.

3) Silniej byłoby 6... D a5! gdyż wtedy białe zmuszone są do wymiany na f6, mianowicie 6... D a5 7. S d2!, G b4 8. D c2, dc i jeśli teraz białe odejdą gońcem to nastąpi b7—b5!

4) Po 6... G b4 lepiej było a3! Potem jak grały białe wymiana na f6 nieunikniona.

5) Figury czarnych na ogół bardzo dobrze rozwinięte, zwyjątkiem gońca c8, który w gambicie damy często długo niegra.

6) Jakkolwiek tym manewrem białe wygrywają czarną damą, jest on błędny; czarne otrzymują za damę wieżę i gońca, wszystkie białe pionki rozbite, c3 i e3 słabe. Dalszy przebieg partyi wykazuje, że białe już do ataku nie dojdą, lecz będą cały czas atakowane. Ich przewaga materyalna jest złudzeniem, któremu ulegają często słabsi gracze, przeceniając zwykle wartość damy.

7) Zgroźbą 21... W×d2 i S×e4+.

8) Lepiej było zapewne dla białych pozbawić czarne siły leżącej w dwóch gońcach przez wymianę na b7, szans wygranej nie miał jednak i wtedy.

9) W celu wymiany słabego pionka c. Groziło W c8.

10) W razie 27. D c5 mogło nastąpić 27... G a6+ 28. S b5, S d3 29. D×a7, G×b5 30. ab, W×b5 z dobrym atakiem dla czarnych.

11) Czarne odbijają straconą królowę i przez chwilę mają przewagę materyalną.

12) Tem pos. białe odzyskują straconą figurę. Źle by było 30. D×d8, G×d8 31. W b1, G a5!

13) Wymuszone.

14) Źle by było 32... S×d5+ 33. G×S, ed 34. W b8+, G f8 35. W a8. Białe zdobywają piona a i następnie za własnego piona a figurę — z wygraną końcówką.

15) Czarne mają lepsze pionki, co wyrównuje się niekorzystną pozycyą czarnego króla.

UWAGI REDAKCYI:

a) Zamiast tej bezcelowej wędrówki damą, prowadzącej ją tylko na stracenie, powinny były czarne myśleć o dokończeniu rozwoju, więc odrazu c6—c5!

b) Z uwagą N. 6. pana komentatora zgodzić się niemożemy. W rzadkich tylko wypadkach może być korzystnem danie damy za wierzę i gońca. W tym wypadku, gdzie białe są zupełnie rozwinięte z doskonale postawionemi figurami, podczas gdy czarne są w rozwoju znacznie zacofane nic nie stanowi rozbicie białych pionów. To też dalszy przebieg partyi wykazuje jedynie to, że mistrz Duras dziwnie słabo grał dalej, zupełnie nie wykorzystując pozycyi.

c) W tym ruchu jest główny błąd białych. Gońcem na e4 pędzą tylko czarna wieżę na lepsze pole. Należało grać 19. S c4—e5! Jeśli 19... G b7, albo W d8, to 20 S g4. S×S+ (mus) 21. hg z doskonałą grą. Jeśli zaś 19... S d5, to 20. G×h7+, K h8 21. G e4. G×e3+ 22. K f3, G b6 (groziła strata strata figury przez G×d5) 23. D g2 z atakiem na pozycye króla.

65. Skandynawska.

Flamberg		Lowtzky
1.	e2—e4	d7—d5
2.	e4×d5	D d8×d5
3.	S b1—c3	D d5—a5
4.	d2—d4	e7—e5 [1]

5.	d4×e5	G f8—b4
6.	G c1—d2	S b8—c6
7.	a2—a3	S c6—d4 [2])
8.	G f1—d3	D a5×e5+
9.	S g1—e2	G b4—a5
10.	f2—f4 !	D e5—f6
11.	S e2×d4	D f6×d4
12.	D d1—e2+	S g8—e7
13.	o—o—o [3])	G a5×c3
14.	G d2×c3	D d4×f4+
15.	W d1—d2	G c8—g4
16.	D e2—e1 !	G g4—e6
17.	G c3×g7	W h8—g8
18.	G g7—e5	D f4—h6
19.	G d3—e4	c7—c6 [4])
20.	W h1—f1	S e7—g6
21.	D e1—g3	W a8—d8
22.	G e5—f4	D h6—f8
23.	W f1—d1	W d8×d2
24.	W d1×d2	f7—f5
25.	G f4—g5 [5])	S g6—e7
26.	G e4—f3	G e6—d5
27.	G f3—h5+ [6])	K e8—d7
28.	c2—c4	h7—h6
29.	G g4×e7	D f8×e7
30.	D g3—c3	W g8×g2
31.	c4×d5	W g2×g1+
32.	G h5—d1	c6—c5
33.	d5—d6 [7])	poddał się.

UWAGI REDAKCYI.

[1]) Sunięcie w ostatnich czasach na turniejach używane, zdaje się być dla czarnych korzystnem, gdyż bez straty czasu otwiera całą grę czarnych i umożebnia szybki rozwój figur. Spielmann grał w Piszczanach w ten sposób przeciw Yatesowi. Po 5. de, G b4 6. S f3, G g4 7. G e2, S c6 8. o—o, G×c3 9. bc, W d8 10. D e1 itd. Białe zdołały zachować poświęconego pieszka obok zupełnie zadowalniającej pozycyi, co zdałoby się wskazywać, że ofiara pionka niebyła zdrową. W obecnej partyi Flamberg nie starał się bronić pionka e5 niechcąc sobie dać rozbić pionków na skrzydle damy.

[2]) Zamiast tego przedwczesnego ataku lepiej było już w poprzednim ruchu bić pionka e5. Lowtzky próbuje ataku, który na pozór nieźle wygląda (8. a×b4, D×W 9. D×D. S×c2+ itd.) ale po oględnej obronie białych szybko doprowadza do gorszej gry.

[3]) Białe silnie grę rozwinęły i uzyskały mocno zaczepną pozycyę podczas gdy czarne zupełnie nierozwinięte, mają już różne słabe punkty, a najgorsze — niemożność roszady.

[4]) Pozycya czarnych z każdym ruchem bardziej beznadziejna. Rzadko kiedy potęga dwóch gońców jest tak oczywistą, jak w tej partyi, w której dzięki p. Flambergowi dokonują cudów bohaterstwa.

[5]) Grozi W d8+

[6]) Strata czarnej figury nieuniknioną. Zasłonić się gońcem na f7 niemożna, bo D b8+ i w nast. ruchu ‡. Król więc musi wejść na linię d i dać złapać własnego giermka.

[7]) Co prawda mogły czarne poddać się z czystem sumieniem już przed conajmniej kilkoma ruchami.

66. Gambit damy.

	Lowtzky	Flamberg
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	S b1—c3	c7—c5
4.	c4×d5	e6×d5
5.	G c1—f4	S b8—c6
6.	S g1—f3	c5×d4
7.	S f3×d4	G f8—b4
8.	e2—e3	S g8—e7
9.	W a1—c1	o—o
10.	G f1—e2	S c6×d4
11.	D d1×d4	S e7—c6
12.	D d4—d2	d5—d4
13.	e3×d4	D d8×d4
14.	o—o	D d4×d2
15.	G f4×d2	S c6—d4
16.	G e2—d1	G c8—e6
17.	a2—a3	G b4—e7
18.	W f1—e1	W f8—d8
19.	G d2—e3	S d4—f5
20.	G e3—f4	W a8—c8
21.	G d1—f3	S f5—d4 [1])
22.	G f3×b7	W c8—c4 [2])

23.	G b7—a6	S d4—f3+
24.	g2×f3	W c4×f4
25.	K g1—g2	W f4—f6
26.	S c3—e4	W f6—g6+
27.	K g2—h1	f7—f5
28.	S e4—g3	G e7—g5
29.	W c1—c7	K g8—f8 [3])
30.	G a6—c4	G g5—f4
31.	W c7—c5	G e6—c8 [4])
32.	S g3×f5	W g6—g5
33.	G c4—d3	g7—g6
34.	W c5×c8 [5])	W d8×c8
35.	S f5—d4	W g5—e5
36.	G d3—e4	W c8—c1
37.	W e1×c1	G f4×c1
38.	S d4—c6	W e5—h5
39.	S c6×a7	G c1×b2
40.	a3—a4	G b2—e5
41.	S a7—c6	G e5×h2
42.	K h1—g2	G h2—c7
43.	f3—f4 [6])	W h5—c5
44.	f2—f3	K f8—g7
45.	f4—f5	g6×f5 [7])
46.	S c6—d4	W c5—c4
47.	S d4×f5+	K g7—h8
48.	K g2—h3	W c4×a4
49.	K h3—g4	W a4—a1
50.	G e4—d5	W a1—g1+
51.	K g4—h5	G c7—d8
52.	G d5—e4	W g1—g5+
53.	K h5—h6	W g5—g1
54.	K h6—h5	G d8—c7
55.	K h5—h4	G c7—f4
56.	S f5—d4	G f4—c7
57.	K h4—h3	W g1—h1+
58.	K h3—g2	W h1—h2+
59.	K g2—g1	W h2—d2
60.	S d4—e6	G c7—b6+
61.	K g1—h1	h7—h5
62.	G e4—g6	h5—h4
63.	G g6—f5	G b6—a7
64.	G f5—g4	K h8—h7 [8])

UWAGI REDAKCYI.

[1]) Gra dotąd wcale monotonnna zaczyna się ożywiać. Siły równe, pozycya także. Dopiero ta daleko obmyślona ofiara pionka daje czarnym szanse ataku.

[2]) Grozi S b3 ze zdobyciem jakosci.

[3]) By nie dopuścić wymiany: W e1×e6, W g6×e6, G a6—c4, W d8—e8, S g3×f4 itd., ze stratą pionka.

[4]) Niewinnie wyglądająca łapka, w którą czarne rzeczywiście wpadają.

[5]) Naturalnie, że lepiej dać jakość niż całą figurę.

[6]) Doskonale! Gdyby czarny goniec zabił tego pionka, musiałby się potem ofiarować na a7 za pionka, dochodzącego do damy.

[7]) Wymienia wprawdzie zdwojonego pionka, traci jednak wskutek tego ważnego pionka a4.

[8]) Posunięcie 65. f3—f4? oddał Lowtzky wskutek przerwy w kopercie. Nazajutrz poddał się bez dalszej gry. Po 65. S g5+, K g6 66. S e4 byłyby czarne miały miano materyalnej przewagi niełatwe jeszcze zwycięstwo.

67. Gambit damy.

Lowtzky — Duras

Po posunięciach 1. d4, d5 2. c4 e6 3. S c3, a6 4. e3, S f6 5. S f3, G e7 6. G d3, dc 7. G×c4, b5 8. G e2, G b7 9. o—o, S bd7 10. a4, b4 11. S b1, c5 12. S bd2, o—o 13. a5, cd 14. ed, W c8 15. G d3, S b8 16. D e2, D d5 17. S c4, S c6 18. G e3, (S b6, S×d4 z korzyścią dla czarnych) G d8 19. W fd1, W a8 (groziła po S b6, G×S, ab strata pionka a6) 20. W dc1, S d7 21. D c2, f5 22. G f1 partyi wybornie dotąd przez mistrza czeskiego granej zdarzył mu się niestety fatalny błąd, powodujący stratę figury 22... G d8×a5? 23. S×G, S×S 24. D c7! S b3 25. G c4, S f6 26. G×b3? (dlaczego nie damę?) D×b3 27. D×b7, S d5 28. S d2, D×b2 29. S c4, D c2 30. D c6, W ae8 31. W e1, D h5 32. f3, b3 33. W×a6?? (dziwna pomyłka jak na grę mistrzów. D×a6 było bezkarne) S b4 34. D b5, S×W 35. D×S, f4 36. G c1, D d5 27. G b2, W c8 38. S a3, W c6 39. D d3, W fc8

40. h3, D a5 41. W e5 D b4 42. K h2, W d6 43. D e4, W e8 44. D×f4, W d5 45. W e4, h6 46. D e3. K h7 47. S b1. (Białe mogły spokojnie schować pionka e6 do kieszeni) D b8+ 48. K h1, e5 49. W×e5, We×W 50. de. D b5 (W d1+ 51. K h2, W×S 52. D e4+ czarne straciłyby jakość) 51. D e4+. K h8 52. K h2, D d3 53. D×D, W×D 54. K g3, K g8 55. S a3, (lepiej było S c3, po W d2 S a4) W d2 56. G c3, W a2 57. S b5. b2 58. G×b2, W×b2 59. S d6, K f8 60. f4, g6 61. K f3, K e7 62. g3, K e6 63. K g4. W b3 64. S e4. W e3 65. S f6, K f7 66. K h4, W e2 67. g4, g5+ 68. fg, hg+ 69. K f5. W×e5 70. S h7, K g7 71. S×g5, W e3. Z wyjątkiem jednego błędu grał mistrz Duras partyę całą, zwłaszcza jej drugą część, po stracie figury, wybornie. Każdy ruch jego ma głębokie znaczenie. Za dużo zajęłoby miejsca wszystkie subtelności wskazywać, ale prosimy szanownych czytelników szczególną uwagę każdemu posunięciu poświęcić, co prawdziwą musi każdemu szachiście sprawić przyjemność. To też, co prawda z pomocą błędów przeciwnika doprowadził do nast. poz.



Lowtzky sunął 72. h4 i znalazł się po 72... W e5 w pacie. Gdyby był sunął 72. K h4 byłby stracił wskutek K g6 konia i mógł jeszcze partyę przegrać.

Pojedynek Flamberga z Bogolubowem

rozegrany w Warszawie w początkach lutego 1913 r. o to, kto pierwszy wygra trzy partye (nie licząc nierozegranych).

68. Gambit damy.

I. partya, grana 4 Lutego 1913 r.

	Bogulubow	Flamberg
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	S b1—c3	c7—c5
4.	S g1—f3 [1])	c5×d4
5.	S f3×d4	e6—e5
6.	S d4—b5	d5—d4
7.	S c3—d5	S b7—a6
8.	G c1—d2 [2])	G c8—d7
9.	D d1—a4	G d7—c6
10.	g2—g3	S g8—e7
11.	G f1—g2	D d8—d7
12.	o—o	S e7×d5
13.	G g2×d5	S a6—c5
14.	D a4—a5	b7—b6
15.	G d5×c6	D d7×c6
16.	D a5—a3	a7—a6
17.	b2—b4	a6×b5
18.	c4×b5	D c6—d5
19.	D a3—c1	S c5—a4
20.	D c1—c6+	D d5×c6
21.	b5×c6	b6—b5

i czarne wygrały.

[1]) Lepiej 4. c4×d5 e6×d5. 5. S g1—f3, sprowadzając do waryantu Rubinsteina.

[2]) Łapanka, ale słabe posunięcie; jeżeli 8... S g8—f6 lub e7, to 9. D d1—a4 wygrywa odrazu.

69. Francuska.

II-ga partya, grana 6 Lutego 1913 r.

	Flamberg	Bogolubow
1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	S b1—c3	S g8—f6
4.	G c1—g5	d5×e4
5.	S c3×e4	G f8—e7
6.	G g5×f6	g7×f6 [1])
7.	S g1—f3	b7—b6?
8.	G f1—b5+	c7—c6

9.	G b5—d3	G c8—b7
10.	D d1—e2	a7—a6 [2])
11.	o—o—o	S b8—d7
12.	W h1—e1	D d8—c7
13.	K c1—b1	o—o??
14.	D e2—d2	f6—f5
15.	S e4—g3	W f8—e8
16.	D d2—h6	K g8—h8
17.	G d3×f5	e6×f5
18.	W e1×e7	W e8×e7
19.	S g3×f5	W a8—g8
20.	S f5×e7	W g8—g7
21.	W d1—e1	D c7—d8
22.	S f3—g5	S d7—f8
23.	D h6—f6	

Czarne poddały się.

[1]) Słaby, obecnie zupełnie zarzucony sposób obrony francuskiej partyi.

[2]) Trudno się dziwić czarnym, iż starają się niedopuścić do zamiany gońca, gdyż tendencyą ich od początku było zachować »dwa gońce«. Poto przecież zrujnowały pozycyę swych pionów!

70. Gambit damy.

III-cia partya, grana 7 Lutego 1913 r.

	Bogolubow	Flamberg
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	S b1—c3	c7—c5
4.	c4×d5	e6×d5
5.	S g1—f3	c5×d4
6.	D d1×d4 [1])	S g8—f6
7.	G c1—g5	G f8—e7
8.	o—o—o [2])	o—o [3])
9.	e2—e3	G c8—e6
10.	G f1—d3	h7—h6
11.	h2—h4?	D d8—a5
12.	D d4—f4	S b8—c6
13.	g2—g4	W f8—c8
14.	K c1—d2	W c8—d8
15.	g5×h6?	S f6—e4+
16.	G d3×e4	S d5×e4+
17.	S f3—d4	S c6×d4
18.	e3—d4	W d8×d4+
19.	K d2—c2	W d4×d1
20.	W h1×d1	g7×h6
21.	D f4×h6	W a8—c8
22.	D h6—e3	D a5×a2

i czarne wygrały.

[1]) Lepiej prawdopodobnie 6. S f3×d4, później g2—g3, sprowadzając do groźnego dla czarnych waryantu Schlechtera i Rubinsteina.

[2]) B. ryzykowne; lepiej 8. W a1—d1.

[3]) Jedyne posunięcie; gdyby 8... S b8—c6 lub G c8—e6, to 9. D d4—a4, później e2—e4. Posunięcie to zawiera ofiarę piona, której przyjęcie, jednakże naraziłoby białe na silny atak.

Te trzy partye objaśnień niepotrzebują. Flamberg grał, jak zawsze doskonale, a Bogolubow, doskonały młody gracz jak nigdy — źle. Przyczyna dziwnie słabej gry Bogolubowa leży zapewne w przemęczeniu po trudach ciężkiej walki w Łodzi.

Uwagi tych 3 partyi p. Flamberga.

LUDOMIR STĘPOWSKI.

CZYNNIKI GRY.

Partya szachowa uosabia wojnę, jest więc uzależnioną od tych samych, co i wojna, czynników (elementów): 1-o od terenu, na jakim się toczy; 2-o od sił materyalnych; 3-o sił moralnych i 4-o od czasu.

1. Na szachownicy — terenie walki — nie wszystkie miejsca są jednakowo dogodne do działania każdej figury, do rozwinięcia wszelkiej akcyi. Środkowe np. pola nadają się do umieszczania figur, gdy sfera ich działania zyskuje na tem; wielokrotnie jednak figury działają

skuteczniej z pozycyi od środka oddalonych, niby z ukrycia, czasem nawet faktycznie przesłonionych, paraliżując wówczas przeciwnika jedynie groźbą otworzenia linii. — Drugi przykład. Na środku mało zastawionej szachownicy stworzyć walkę matową jest zadaniem o wiele trudniejszem, niż zamatować króla, zapędziwszy go na krańcową linię, lub przydybawszy w rogu szachownicy.

Mając na uwadze właściwości terenu, należy prowadzić wojsko do boju w taki sposób, ażeby rozwijając z każdem nowem sunięciem duże siły, zdobywać coraz to szerszą arenę działania, zajmować najdogodniejsze pozycye, umożliwiające maksymalną akcyę każdej figury, zarazem współdziałanie i wzajemną obronę wszystkich. Zajęcie dobrych pozycyi, czyli właściwe opanowanie terenu ograniczy działalność przeciwnika, unieruchomi i ubezwładni siły jego.

Jest oczywistem, że dla wykonania powyższego zadania potrzebna jest koniecznie przed każdem posunięciem należyta ocena pozycyi, którą ma zająć pion lub figura. Ocena powinna wyjaśnić wytyczne punkty: jaki cel ma zajęcie pozycyi, czy pozycya będzie w danem położeniu partyi odpowiedniem polem do działania, czy będzie bezpieczną, jaki wpływ zajęcie pozycyi wywrze na ogólnej sytuacyi armii i jaką — prawdopodobnie — wywoła odpowiedź przeciwnika? co ta ostatnia może mieć na celu.

2. Siły materyalne obydwu partnerów są jednakie i obowiązane do jednakowego przestrzegania wspólnego regulaminu ruchu szachów. Wypada z tego, że walka z początku partyi toczy się przedewszystkiem o utrzymanie równowagi i pozycyjnej i meteryalnej, że dopiero w dalszym rozwoju gry może być wysunięte zadanie zdobycia przewagi materyalnej. Należy zaraz tutaj zauważyć, że sama tylko przewaga sił nie zawsze stanowi o wygranej bez pomocy innych współczynników walki (dobre pozycye, umiejętność gry). — Wytyczne do osiągnięcia materyalnej przewagi dają się ująć w formę kilku tylko najogólniejszych postulatów. Na pierwszym planie stoi hasło: »w jedności siła« czyli, że wazvstkie figury i piony armii powinny być w ciągu partyi o r g a n i c z n i e z sobą związane t. j. dążyć do jednego celu, wspierać się wzajemnie i bronić. Błąkających się po szachownicy bezcelowo i samopas figur w żadnym razie być nie powinno.

Ponieważ straty materyalne zawsze są wynikiem mylnej gry, należy przeto być czujnym w wypatrywaniu błędów przeciwnika, unikając ich samemu.

Od robienia posunięć, które przez swą grę proponuje przeciwnik należy się uchylać. Nie mogą one być korzystne, o ile nie są rezultatem błędu. Trzeba to zbadać. Do celów zdobywczych najlepiej służą posunięcia, zawierające ukrytą groźbę, lub kilka naraz gróźb.

Konieczną jest przestroga: »polowanie« na figury i piony nigdy nie powinno stanowić celu gry. Partner, widzący w tem swe szczęście łacno przeoczy sposobność do dania mata, lub możność obrony od niego.

3. Siły moralne, czyli rozwaga i umiejętność gry są najgłówniejszym czynnikiem, który przeważa na tę, lub drugą stronę szale zwycięstwa.

Umiejętność gruntuje się na dwóch podstawach: na talencie gracza do dociekań (koncepcyi) szachowych i na wiadomościach teoretycznych, ułatwiających mu technikę gry.

Nie potrzeba dowodzić, że gra w szachy, czy to jako sztuka, piękna, czy jako nauka, w każdym razie szlachetna rozrywka, wymaga zespolenia pracy twórczej ze znajomością teoryi, której wywody zostały zdobyte w szeregu wieków drogą ścisłej analizy.

Zarozumiałe rugowanie dorobku teoretycznego nie może doprowadzić do udoskonalenia w grze.

Przy grze w szachy, tak jak na wojnie, na rezultat partyi oprócz talentu wodza i jego nauki rolę stanowczą odgrywa jego charakter. Gracz rozważny, wytrwały, znoszący z zimną krwią wahania losu w przebiegu partyi, beznamiętnie obliczający skutki każdego ruchu wojska, będzie mieć zawsze większe szanse powodzenia niż szachista niecierpliwy, nerwowy i gorącego temperamentu, głównie dlatego, że ten ostatni nie będzie w stanie zrównać się siłą uwagi z graczem o chłodnej refleksyi, a wiadomo, że uwaga przy grze w szachy jest warunkiem najniezbędniejszym, *sine qua non*. Bez niej nie może być gry. Ludzie niezdolni do skupienia uwagi nie powinni brać się do szachów.

Talent szachisty — to talent wodza, a więc przedewszystkiem umiejętność prawidłowego wyboru celu i planu działania, opartych na właściwej ocenie pozycyi i danych środków materyalnych; dalej dobre pomysły, czasem świetne i głębokie koncepcye i obliczenia skutków kombinacyi, podjęte w celu przeprowadzenia planu kampanii. Nie zawsze rezultaty kombinacyi mogą być obliczone. Cechą prawdziwego talentu jest i n t u i c y j n e uświadomienie o właściwym wyniku pomysłu. W parze z temi zaletami idzie umiejętność ukrycia swych planów i odgadywanie zamiarów nieprzyjaciela.

Najtrudniejszem i najbardziej ważnem dziełem wodza jest wybór miejsca do stanowczej rozprawy, odnalezienie słabego punktu pozycyi przeciwnika iześrodkowanie ku niemu przeważających sił. Bardzo często daje się widzieć rozpoczęcie kroków stanowczych bez dostatecznego przygotowania armii; rezultat takiego postępowania bywa i na wojnie i na szachownicy opłakany. Z drugiej znów strony trzeba wziąć pod rozwagę, że bezcelowe zatykanie figurami miejsca głównej rozprawy również może przynieść szkodę, utrudniając obrony figur działających. — Zachowanie miary w przedsięwzięciu — sztuka nielada.

Przy wykonywaniu jakichkolwiek akcyi nie należy ani na chwilę zapomnieć o bezpieczeństwie króla, o bezpieczeństwie skrzydeł (»boków«) i tyłów. Wszystkie w tym kierunku zakusy przeciwnika powinny być przewidziane i udaremnione.

Nie zawsze się udaje rozbić wroga szturmem. Często znajduje on możność wyjścia z zapasów z przerzedzonymi, co prawda, szeregami, ale niezwyciężony. W tym wypadku osiągnąć wygraną powinien pościg, na szachownicy nazywa się to końcówką partyi. Do umiejętnego jej przeprowadzenia potrzebną jest koniecznie znajomość teoryi techniki

szachowej. Inaczej gracz często dobijać się będzie do drzwi otwartych i co trudniejsze, zwykle nie znajduje drogi do wygranej.

4. Czwarty czynnik, od którego zależy rezultat walki jest czas. Przeciwnicy prowadzą partyę posunięciami, robionemi po kolei.

Gdy jedna strona posuwa szachy bezcelowo, robi słabe lub zgoła nieodpowiednie ruchy, a druga strona korzysta z każdej swej kolei, jak najlepiej, to oczywiście rozwój akcyi pierwszego gracza pozostaje w tyle: jego wojsko jest albo mało rozwinięte, albo zajmuje niedogodne pozycye, albo skrępowane w działaniu i t. d. Szkoda wyrządzona przez stracony darmo czas, zwykle nie daje się powetować następnemi posunięciami. Nie zdążyć — oznacza nie zrobić, niezależnie od przyczyn, które wywołały opóźnienie. Posunięcie zrobione wporę, nieraz doprowadza do wygranej, a wykonane po niewczasie — traci na wartości, lub nawet jest przyczyną zguby. Ażeby wygrać na czasie t. j. uzyskać tempo (według terminologii szachowej) do zrobienia potrzebnego posunięcia, gracz nieraz jest zmuszony do przeprowadzenia uciążliwej kombinacyi.

Tak nazwane »obojętne« posunięcie (zwykle królem), przedsiębrane jako moment w celu wyczekania na ruch przeciwnika, nosi niewłaściwą nazwę, albowiem nie może być w grze sunięć obojętnych. Każdy ruch figury na szachownicy wywiera wpływ na wynik partyi, tylko nie zawsze rezultat jest widoczny.

»Obojętne« posunięcie należy nazywać »wyczekującem«.

Bywa ono stosowane w razach, gdy przeciwnik, skutkiem braku innego sunięcia sam musi zepsuć dobrą pozycyę swoich figur.

KRONIKA.

Pierwszy turniej korespondencyjny, „Szachisty“ dobiega już do końca. Jeszcze tylko pięć partyi w toku. Przyniósł on cały szereg wybornie granych partyi, które w najbliższym czasie na szpaltach „Szachisty“ umieścimy, a niektóre z nich nie są bez teoretycznej wartości. Jeden z uczestników tego turnieju p. Grabowski przekroczył wskutek przeprowadzania się do Warszawy z Ukrainy dozwolony czas namysłu w 2 partyach, wskutek czego z turnieju ustąpił, a niedokończone partye (jedną skończoną wygrał) liczą mu się za przegrane.

Drugi turniej korespondencyjny właśnie codopiero się rozpoczął. Biorą w nim udział pp.: Józef Dominik we Lwowie, T. Berner (pseudonim), Perlmutter w Stanisławowie, Dr Wiktor Bogdani w Krakowie, Ludwik Homme w Stanisławowie, Jan Pleciński w Grodnicy (Poznańskie) i Kazimierz Grabowski w Warszawie.

Turnieje korespondencyjne Szwajcarskiej gazety szachowej cieszą się niezwykłem poparciem. W ciągu ostatnich 12 lat odbyło się 36

turniejów lokalnych po 6 graczy i 10 wielkich międzynarodowych, z których jeden aż 31 uczestników zgromadził. To też siła gry i jej znajomość niezmiernie się w tym czasie w Szwajcaryi podniosły a zamiłowanie do szachów wzrasta bezprzestannie. Związek szachowy szwajcarski liczy w tym małym kraiku 22 kluby z pokaźną ilością 883 członków. A u nas? Inaczej!

Turniej jubileuszowy klubu szachowego wiedeńskiego zakończył się zwycięztwem Spielmanna, który na 14 granych partyi osięgnął 11 punktów. Drugie miejsce zdobył Dr Tartakower, trzecie Reti, potem Schlechter, Dr Perlis, Löwy, Schenkein i Dr Kaufmann, który tylko 2 punkty zdobyć zdołał.

Ten ostatni, znany silny i pomysłowy gracz zawdzięcza swą klęskę brakowi rutyny turniejowej. Po skończonym turnieju, chcąc podtrzymać swą opinię, wyzwał Dra Tartakowera na pojedynek, który w tych dniach się rozpoczyna.

Do numeru tego dołączamy dodatek bezpłatny c. d. „Szkoły gry w szachy“.

DZIAŁ ZADAŃ.

Naszem zadaniem gwiazdkowem nie przestaje zajmować się prasa szachowa w dalszym ciągu. »Deutsches Wochenschach« pomieszcza w Nrze 16. b. r. artykuł na kilku stronnicach G. Ernsta, w którym tenże z niemiecką pedanteryą ale i wielkiem znawstwem wylicza szczegóły stanowiące niezwykłą wartość zadania. Gniewa się na Dra Tarrascha, że w swej recenzyi nieumiał zrozumieć myśli przewodniej, którą p. Przepiórka w różnych zadaniach już od lat paru z wytrwałością i maestrią przeprowadza. Mat ma być umożliwiony przez zapatowanie jednej czarnej figury. Stopniowo obsadza się pola e3, e5, c5, zmusza potem Gońca, że z a1 włazi w pułapkę na d4 i wreszcie przymyka się go na c3.

Entuzyazm swój dla autora zadania doprowadza E. do tego, że gniewa się na Dra Laskera, że to zadanie porównał z genialnemi dziełami Loyda. Pytanie czy Loyd byłby był w stanie sworzyć coś podobnego. W każdym razie tego nie uczynił.

Szukając w przeszłości widzi p. E. tylko jednego kompozytora — którego dzieła — zwłaszcza ostatnie, można z zadaniem Przepiórki porównać. Jest nim A. Cywiński.

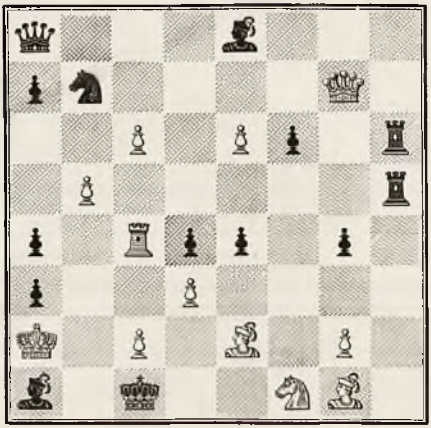
Jest to miło stwierdzić, że hakatyzm jeszcze nie wszystkim mózgom niemieckim sąd objektywny odebrał!

Podobny tok myśli zawiera się w artykule p. Schütte w Hamburger Nachrichten — równie sążnistym — równie entuzyastycznym i równie Dra Tarrascha smagającym.

W ogóle, od czasu t. zw. rzymskiego zadania Kohtza i Kockelkorna nie rozpisywano się o żadnem zadaniu szachowem tak szeroko, jak o naszem gwiazdkowem.

To też szczerze się cieszymy tryumfem naszego rodaka i życzymy p. Przepiórce dalszych na tem polu — równie świetnych rezultatów.

Mistrz Przepiórka zawiadamia nas, że aby uniknąć 1. D×g4, D b8 2. G e3+, do 3. D⊥g1 dodać trzeba w jego zadaniu białego piona g2. Zadanie więc ostatecznie tak wygląda:



„Magyar Sakkvilág" rozpisuje pierwszy międzynarodowy konkurs na zadanie: mat w trzech sunięciach. Nagrody: K. 100, 70, 50, 30, 25, 20. Sądzić będą pp. Pauly w Bukareszcie i Havasi w Budapeszcie. Roztrzygnięcie nastąpi w październiku. Nadsyłać można najwyżej 2 zadania do 1. sierpnia pod adr.: Redakcya »Magyar Sakkvilág«, Budapest, VII. Nagydiófa-u. 16. I. 14. Zadania na diagramach z godłem, nazwisko i adres autora w kopercie o temsamem godle.

Sprostowanie. Po dłuższej przerwie wyrządził nam dyablik drukarski znowu niemiłego psikusa. W zadaniu 151. pionek ma stać na a3, nie na b3, w zad. 153. brakuje białego pionka na f6, zaś w zadaniu 156. biały goniec ma stać na g4, a nie na h4.

KONKURS „SZACHISTY POLSKIEGO".

Praca sędziów konkursowych postępuje raźnie naprzód. Sprawozdanie i ogłoszenie nazwisk zwycięzców nastąpi w następnym numerze. Z powodu znacznej ilości zadań pierwszorzędnych zalet, Redakcya czuje się zniewoloną prócz czterech nagród pieniężnych wyznaczyć dziesięć nagród książkowych i dziesięć zaszczytnych wzmianek.

ROZWIĄZANIE Z ZESZYTU 8-GO.

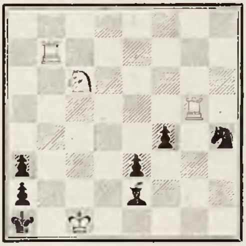
109. D g4! Niestety uboczne d2—d4. 110. e7. 111. K f1. 112. S d3. 113. S c2. 114. S d5. 115. D g2. 116. c5. 117. W g2. Uboczne S×b8. 118. S e6. 119. S c3. 120. G e6. 121. S c4. 122. D h3. 123. S d3. 124. D e7. 125. G g6. Uboczne K b5. 126. D c4. 127. W d8, 128. S e5. 129. K g2. 130. W b6. 131. W e4. 132. G g4.

TURNIEJ ROZWIĄZAŃ.

Rekord możliwy za powyższe zadania wynosi 160 punktów. Z tego uzyskali pp. K. Mahler, Kołomyja 153; J. Dominik, Lwów 149; Wł. Łasiński, Lwów 145; St. Nowakowski, Poznań 135. Wł. Nowakowski, Jarosław 134; Juliusz Gutmann, Lwów 128; Otto Brandmann, Probużna 107; Pawłowicz, Chyrów 39.

8 ZADAŃ MISTRZA D. PRZEPIÓRKI.

163. Mat w 4 pos.
„Münch N. N.“ 1906.



164. Mat w 4 pos.
„Münch. N. N.“ 1911.



165. Mat. w 3 pos.
„Stratégie“ 1908.



166. Mat w 3 pos.
„Wochenschach“ 1911.



167. Mat w 3 pos.
„Schachwelt“ 1911.



168. Mat w 3 pos.
„Tidskrift“ 1911.



169. Mat w 2 pos.
„Lokalanzeiger“ 1910.



170. Mat w 2 pos.
„West. Daily Merk“ 1908.



171. G. Wilkoński, Ryga
B. zacz. i wygr. „Riga Tagblat“ 1912.



172. L. Kirschen, Kołomyja
Oryginał Mat w 3 pos.



173. I. Falk, Stanisławów
Oryginał Mat w 2 pos.



174. J. Goldenstein, Tarnopol
Oryginał Mat w 2 pos.



Drukarnia „Czasu“ w Krakowie. 1912 r. — Nakładem A. Żuka Skarszewskiego w Krakowie.